

Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari Berkonsep “*New Experience*” dengan Langgam *Neo-Gothic*

R. Adi Wardoyo, Firman Hawari, dan Moh. Adnan Risky S. Limba

Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: wardoyo.adi@gmail.com; firmanhawari@ymail.com; mars1594@gmail.com

Abstrak—Laporan ini disusun sebagai persyaratan akademik yang terdapat dalam kurikulum Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS). Laporan ini berisi tentang sebuah proses merancang sebuah Cineplex yang berawal dari sebuah eksisting yang telah ada, yaitu di Brylian Plaza Kendari lantai 4. Proses merancang / mendesain dimulai dari menganalisa dan memilah masalah yang dihadapi dalam merancang sinepleks ini, baik dari eksisting maupun dari sinepleks lain yang ada di kota Kendari (Hollywood Square), sehingga terpilih suatu konsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic. Dengan konsep New Experience yang diharapkan adalah memberikan pengalaman – pengalaman baru dalam hal menikmati sinepleks di kota Kendari, dengan menggunakan langgam Neo-Gothic sebagai langgam desainnya yang memiliki kesamaan dengan warna corporate identity Brylian Plaza (merah dan hitam). Selain itu, langgam Neo-Gothic juga masih sangat jarang digunakan dalam desain sinepleks di Indonesia, sehingga dengan langgam Neo-Gothic juga diharapkan memberikan pengalaman yang baru dalam menikmati sinepleks Brylian Plaza Kendari tersebut. Pengaplikasian dari bentuk dan warna sesuai dengan warna corporate identity Brylian Plaza dan langgam yang digunakan dapat memberikan suasana yang berbeda dari sineplek yang ada di kota Kendari. Dari konsep dan gagasan ide diatas kemudian digunakan sebagai konsep perencanaan desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari, yakni dengan judul “Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep New Experience dengan langgam Neo-Gothic”. Hasil yang diharapkan dari penulisan laporan ini adalah semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi sebuah referensi dalam merancang sebuah sineplek.

Kata Kunci—Desain Interior, Sinepleks, Neo-Gothic, Plaza, Surabaya, Kendari.

I. PENDAHULUAN

SINEPLEKS dan Bioskop merupakan salah satu tempat rekreasi yang banyak dikunjungi di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar saja, tetapi di kota-kota kecil pun setidaknya terdapat sebuah bioskop sebagai tempat hiburan masyarakat. Misalnya kota Kendari di Sulawesi Tenggara. Pada tahun 70-an, di kota Kendari terdapat sebuah bioskop tua yang sekarang telah menjadi bangunan bersejarah di kota tersebut. Kendari sekarang hanya terdapat 1 buah bioskop (Hollywood Cinema Kendari) dengan 2 buah studio saja. Brylian Plaza Kendari melihat adanya peluang bisnis dalam pembangunan Sinepleks di Kota kendari. Objek desain yang menjadi eksisting Tugas Akhir ini adalah Sinepleks Brylian Plaza Kendari.

Kota Kendari merupakan kota yang masih sangat

membutuhkan perkembangan, maka dalam desain Sinepleks Brylian plaza menggunakan referensi Sinepleks yang ada di kota besar, yaitu Surabaya. Selain menggunakan referensi Sinepleks yang ada di kota Surabaya, konsep desain dalam Sinepleks ini juga menggunakan referensi dari bioskop unik yang ada di luar Indonesia, yaitu Cine de Chef dari Seoul, Korea.

Apabila dibandingkan, sineplek yang ada di Surabaya dan Hollywood Cinema kendari, kualitas akustik, kenyamanan, tata ruang dan layout serta desain interior dari Hollywood Cinema Kendari pun masih kurang dan masih perlu banyak dibenahi. Sehingga pada Brylian Plaza Kendari ingin mendesain sineplek Brylian Plaza yang dapat memberikan suasana menonton bioskop menjadi lebih baik daripada sebelumnya, seperti standar yang ada pada kota-kota besar, misalnya kota Surabaya. Oleh sebab itu, penulis melakukan sebuah riset kepada pengunjung – pengunjung bioskop yang ada di Surabaya untuk mendapatkan data - data yang dapat menunjang Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic. Adapun metode riset yang dilakukan guna mendapatkan data – data yang diperlukan adalah menggunakan metode Wawancara, Kuesioner, dan Survey pada lapangan. Selain metode tersebut, untuk mendapatkan data – data yang mampu menunjang Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic tersebut, penulis juga mencari literatur – literatur dari buku – buku, majalah, dan internet.

A. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic antara lain :

1. Menghasilkan sebuah sinepleks dengan beragam kelas teater sehingga dapat memberikan lebih banyak pengalaman menonton bioskop bagi pengunjung.
2. Menghasilkan sebuah sinepleks dengan area publik yang memiliki beragam aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengunjung bioskop, guna menambah pengalaman baru serta menambah aktivitas pada masa sebelum maupun sesudah mengunjungi bioskop.
3. Menghasilkan sebuah sineplek yang memiliki ciri khas dari Corporate Identity yaitu Brylian Plaza.

Manfaat dari desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari

berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic antara lain :

1. Memberikan referensi desain pada proyek sineplek berikutnya.
2. Diharapkan mampu menjadi acuan dalam proyek sineplek berikutnya.
3. Menambah wawasan dalam desain interior sineplek, baik sineplek yang telah memiliki nama besar (seperti sinepleks XXI) maupun yang belum memiliki nama besar (seperti sinepleks Brylian Plaza).

II. METODE PENELITIAN

Metodologi desain adalah cara-cara yang digunakan dalam menguraikan hasil akhir desain, sehingga cenderung bersifat umum bagi suatu desain yang sejenis. Metode penelitian mencakup keseluruhan aktivitas mendesain mulai awal sampai akhir.

A. Tahap Identifikasi Objek

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini akan diuraikan dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan tugas akhir tentang desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic.

B. Tahap Identifikasi Masalah

Tahapan ini dilakukan untuk menemukan permasalahan agar dapat mencapai tujuan guna mendapatkan manfaat dari desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic.

C. Pengumpulan Data

Setelah melakukan tahapan identifikasi objek dan identifikasi masalah, dapat diketahui rumusan masalah yang ada sehingga diketahui pula data-data yang diperlukan dalam merancang sinepleks Brylian Plaza Kendari. Pada tahap pengumpulan data, data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis berupa data primer yang mencakup observasi lapangan, dan survey (kuesioner), serta data sekunder yang meliputi studi literatur, yaitu :

D. Observasi Lapangan

Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 2 objek studi, yaitu :

1. Observasi pada objek studi, dalam kasus ini adalah Sinepleks Brylian Plaza yang berada di Kendari.
2. Pengamatan secara langsung terhadap objek pembanding yang akan dijadikan studi tentang standar bioskop. Dalam studi ini yang dipilih adalah Grand City XXI yang berada di kota Surabaya.

E. Survey (Kuesioner)

Survey secara langsung kepada pengguna bioskop di Surabaya untuk mengetahui fasilitas dan keinginan pengguna pada sebuah bioskop. Adapun survey yang dilakukan adalah

dengan menyebarkan kuesioner guna mendapatkan data yang akan digunakan untuk menunjang proses desain.

F. Studi Literatur

Studi literatur merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari Jurnal, buku peraturan, laporan penelitian, dan internet.

G. Tahap Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.

Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.

Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data- data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul tugas akhir desain interior.

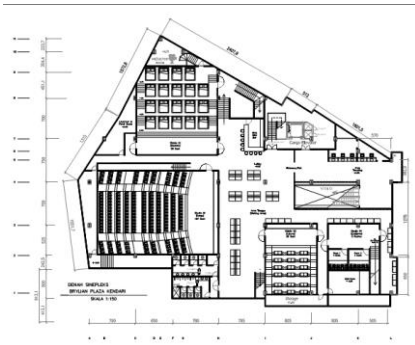
III. KONSEP DESAIN

Objek desain interior merupakan sebuah fasilitas umum dari mall berupa sineplek yang terletak di kawasan kota Kendari. Konsep yang digunakan adalah “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic. Konsep “New Experience” yang dimaksud adalah dengan memberikan fasilitas desain sineplek yang baru bagi masyarakat kota Kendari. Langgam Neo-Gothic yang digunakan merupakan langgam yang masih sangat jarang diaplikasikan dalam interior sinepleks, sehingga dapat memberikan pengalaman dan suasana yang baru bagi sinepleks kota Kendari.

A. Aplikasi Konsep Desain

Konsep ruangan menggunakan tatanan ruang yang memberikan alur sirkulasi yang besar bagi pengguna bioskop. Memaksimalkan space kosong pada ruangan dengan memberikan beberapa fasilitas umum pada sinepleks seperti mini-bar, café & games arcade.

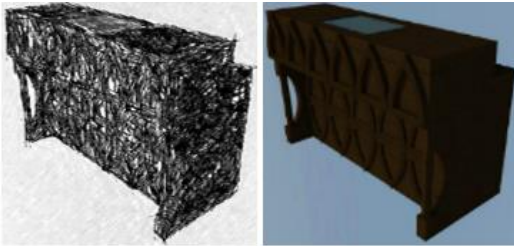
Konsep bentuk pada bangunan maupun furnitur menggunakan konsep langgam Neo-Gothic. Beberapa furnitur menggunakan ornamen – ornamen dengan ciri khas Neo-Gothic. Pada kolom bangunan ditambahkan ornamen – ornamen sehingga memberikan kesan kokoh dan megah pada



Gambar 3.1. Layout Denah Keseluruhan – Sinepleks Brylian Plaza Kendari



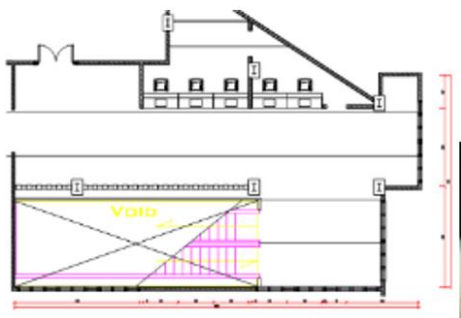
Gambar 4.3. Hasil Desain



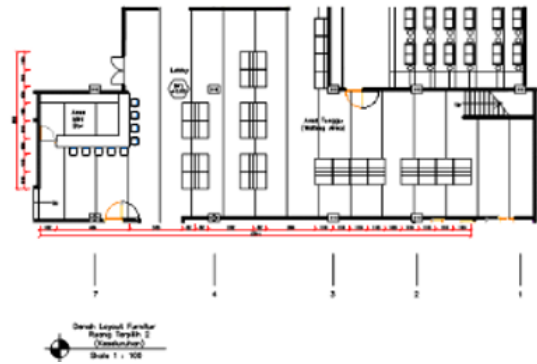
Gambar 3.2. Meja tiket



Gambar 3.3. Konsep warna



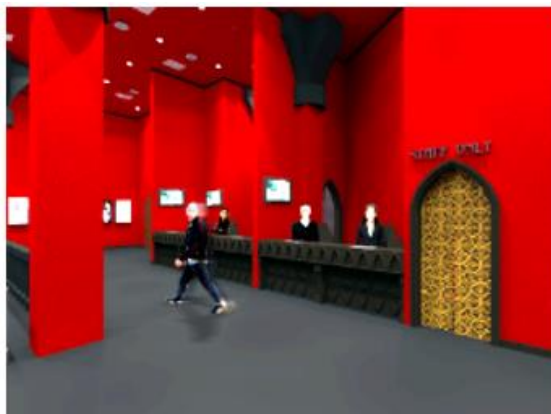
Gambar 4.1. Denah Layout Furnitur – Ruang Ticketing



Gambar 4.4. Denah *Layout* Furnitur – Ruang Lobby



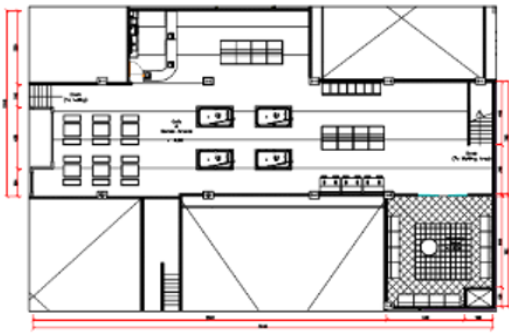
Gambar 4.5. Hasil Desain



Gambar 4.2. Hasil Desain



Gambar 4.6. Hasil Desain



Gambar 4.7. Hasil Desain

bangunan sebagaimana karakteristik bangunan – bangunan Neo-Gothic.

Konsep material menggunakan material standar yang digunakan pada sinepleks pada umumnya (yang sifatnya akustik). Namun untuk menciptakan suasana Neo-Gothic, beberapa material menggunakan warna dan motif dari langgam Neo-Gothic dan corporate identity Brylian Plaza Kendari. Adapun material yang menggunakan motif Neo-Gothic adalah Wall Covering pada dinding. Untuk lantai menggunakan material karpet dengan sistem underlayer pada lapisan bawah karpet. Untuk ceiling menggunakan wallpaper ceiling.

Konsep warna yang digunakan dalam merancang sinepleks Brylian Plaza Kendari ini adalah warna dari corporate identity (merah dan hitam), yang juga termasuk dalam kategori konsep warna Neo-Gothic. Adapun warna – warna utama yang digunakan adalah merah, hitam, coklat, oranye, dan warna – warna analog lainnya untuk memberikan keselarasan antara warna yang satu dan lainnya.

Konsep pencahayaan dalam sinepleks Brylian Plaza Kendari ini menggunakan warna lampu yang dapat memberikan kesan hangat dan yang mampu mengangkat suasana Neo-Gothic (dramatis). Adapun warna lampu tersebut adalah Warm White. Selain warm white, warna lampu yang digunakan lainnya adalah cool white sebagai penerangan umum (general lighting). Untuk pencahayaan, downlight digunakan sebagai pencahayaan umum, dan lampu dinding digunakan sebagai pencahayaan aksentuasi (accent lamp).

Konsep penghawaan dalam sinepleks Brylian Plaza Kendari menggunakan sistem penghawaan buatan. Penghawaan buatan yang diaplikasikan dalam sinepleks ini menggunakan Air Conditioning System. Sistem AC yang digunakan adalah sistem AC sentral, dikarenakan Brylian Plaza Kendari merupakan sebuah bangunan mall, sehingga lebih efisien menggunakan sistem AC sentral.

I. HASIL DESAIN

A. Ticketing

Area tiket merupakan area bagi pengunjung untuk membeli tiket bioskop. Ruang ini terletak pada area depan, yang merupakan akses masuk dan keluar sinepleks. Pada ruang ini konter tiket yang disediakan adalah 5 unit konter guna mengurangi antrian yang panjang.

Pada ruang tiket terdapat 4 unit LCD TV untuk menampilkan trailer – trailer dari film yang diputar di sinepleks maupun film yang masih masuk dalam kategori coming soon. Selain itu, TV tersebut juga berguna untuk menampilkan jadwal film yang diputar di sinepleks.

Terdapat desain backdrop pada area belakan konter tiket. Pada jendela, frame jendela yang digunakan adalah frame dengan karakteristik langgam Neo-Gothic. Dengan menggunakan kaca patri pada jendela tersebut, sehingga mampu mengurangi hawa panas yang diterima dari luar. Selain itu, kaca patri yang terkena sinar matahari juga membiaskan warna cahaya sesuai warna pada kaca patri tersebut, dan hasil yang ditimbulkan dari kejadian tersebut adalah adanya efek dramatis alami oleh sinar matahari.

B. Lobby

Lobby merupakan area tunggu bagi pengunjung untuk menunggu jadwal film yang ditonton. Ruang ini terletak di tengah sinepleks. Di area lobby ini disediakan bench kayu bagi pengunjung untuk duduk.

Pada ruang ini dilengkapi dengan mini-bar yang dapat dinikmati pengunjung bioskop. Selain itu, di ruang ini juga terdapat Emergency Exit yang digunakan ketika terjadi keadaan darurat.

C. Café & Games Arcade

Café & Games Arcade merupakan area publik bagi pengunjung, yang dilengkapi dengan fasilitas bermain seperti Billiard Pool dan Arcade Machine. Selain itu, di ruang ini juga terdapat café bagi pengunjung untuk menikmati snack & beverages yang disediakan oleh pihak Café sinepleks Brylian Plaza.

Tujuan dari café & games arcade ini adalah dapat memberikan kegiatan bagi pengunjung yang sedang menunggu jadwal film yang akan ditonton sambil bermain menggunakan fasilitas yang telah disediakan agar pengunjung tidak merasa bosan untuk menghabiskan waktunya di area sinepleks Brylian Plaza. Selain itu juga dapat menjadi tempat berkumpul bersama keluarga atau kerabat sambil menikmati snack & beverages oleh Café Brylian Plaza.

Pada café & games arcade ini juga disediakan bench kayu bagi pengunjung yang menemani anak kecil yang sedang bermain di area games arcade.

II. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan mengenai desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “New Experience” dengan langgam Neo-Gothic, dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain :

1. Sinepleks merupakan kompleks sinema yang didalamnya terdapat beberapa ruang bioskop yang berada pada satu gedung yang sama.
2. Kegiatan di area sinepleks dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fasilitas – fasilitas publik pada area sinepleks sehingga pengunjung dapat menghabiskan waktu di area sinepleks lebih lama dan mengurangi rasa

bosan pengunjung.

3. Pengaplikasian desain interior dengan menggunakan konsep langgam yang berbeda dengan konsep desain interior sinepleks yang ada dapat memberikan suasana dan pengalaman baru ketika berkunjung dan menikmati sinepleks.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Panero, Julius. Zelnik, Martin. Human Dimension & Interior Space. New York: Watson-Guptill Publication.
- [2] Sejarah Arsitektur – Arsitektur Gothic.
- [3] Adiweni, Briantito. 2006. Desain Interior Cinema 21 dengan Suasana Gothic.
- [4] Wahyuningtyas, Ekine. 2013. Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia – Mengenal Sejarah Arsitektur Eropa. Surakarta: Arsitektur UNS.
- [5] URL: <http://diestylands.blogspot.co.id/2012/04/langgam-arsitektur.html>, diakses 18 Februari 2016.
- [6] URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_architecture, diakses 18 Februari 2016.
- [7] URL:[http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_ARSIT EKTUR](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_ARSIT_EKTUR), diakses 10 April 2016.